

Algorithme

Succession logique d'instructions et d'opération qui permet de résoudre un problème

Textuel

Répéter indéfiniment

Si « obstacle détecté »

Alors

 Tourner à droite pendant 1 seconde

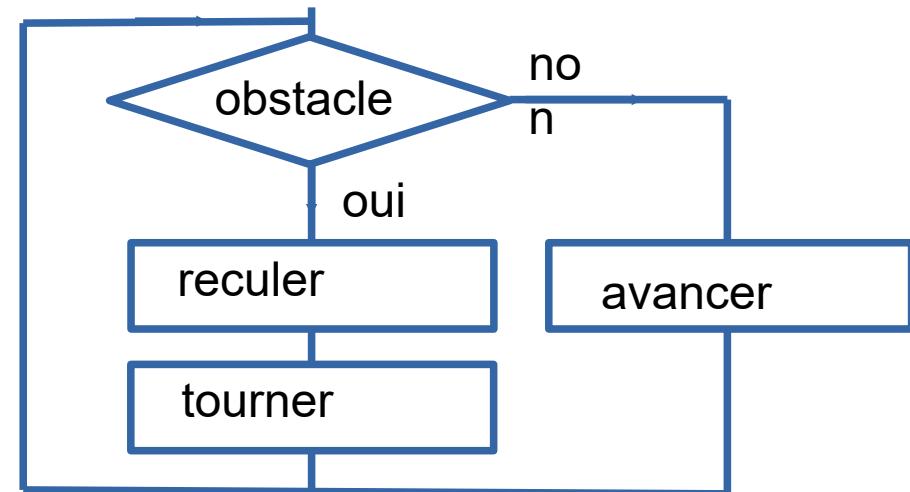
 Reculer pendant 1 seconde

Sinon

 avancer



Logigramme



Exemple

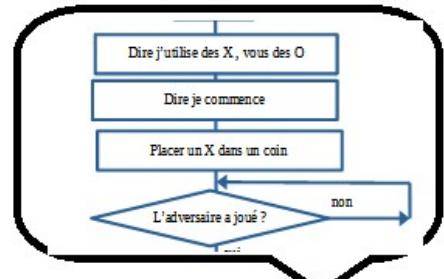
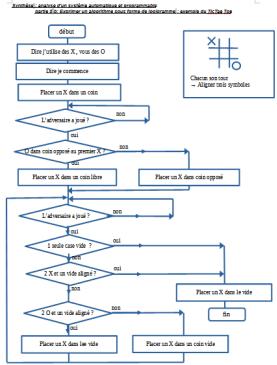
Jeu TIC TAC TOE

Deux joueurs , chacun son symbole  ou 

Chacun dessine son symbole dans une des cases vide à tour de rôle

Le gagnant est celui qui arrive à aligner trois symboles identiques, horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Exemple l'expérience



où vais je jouer ?



Suit la fiche « algorithme »

Réfléchit tout seul

Synthèse et conclusion



Si on suit bien les instructions de
l'algorithme

Synthèse et conclusion



Si on suit bien les instructions de l'algorithme

Celui qui suit l'algorithme gagne
Ou
Match nul

Pour aller plus loin

